

传统文化元素在数字游戏中的转译与创新性呈现探析

侯嘉玮

温州大学人文学院, 浙江 温州

收稿日期: 2025年12月6日; 录用日期: 2025年12月31日; 发布日期: 2026年1月9日

摘要

随着时代的发展, 大众对于“文化”话题的讨论度一直处于高涨状态。如今随着网络技术的不断进步和发展, 互联网的到来给人们带来了更多的渠道去了解和讨论各种文化话题。文本通过参考不同数字游戏中所运用的中国传统文化元素, 从文化运用和游戏传播这两个方向入手, 研究并分析传统文化元素在数字游戏中的转译与创新性呈现, 找出游戏和文化二者结合过程中仍然存在的问题, 提出在游戏中运用文化元素时需要注意的地方和建议, 并讨论如何促进优秀文化传承和游戏制作者之间的双赢局面。

关键词

传统文化, 数字游戏, 符号转译, 创新性发展

Exploring the Translation and Innovative Presentation of Traditional Cultural Elements in Digital Games

Jiawei Hou

School of Humanities, Wenzhou University, Wenzhou Zhejiang

Received: December 6, 2025; accepted: December 31, 2025; published: January 9, 2026

Abstract

With the development of the times, public discussion of “culture” has remained consistently high. Now, with the continuous progress and development of internet technology, the internet has provided people with more channels to understand and discuss various cultural topics. This text, by

referencing the traditional Chinese cultural elements used in different digital games, examines and analyzes the translation and innovative presentation of traditional cultural elements in digital games from the perspectives of cultural application and game dissemination. It identifies existing problems in the integration of games and culture, proposes areas and suggestions for attention when using cultural elements in games, and discusses how to promote a win-win situation between the inheritance of excellent culture and game developers.

Keywords

Traditional Culture, Digital Game, Symbolic Translation, Innovative Development

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

21世纪以来，数字游戏随着互联网技术的发展逐渐进入大众视野，人们不再满足于它带来的单一娱乐属性，开始意识到其隐藏的媒介属性，尝试通过游戏的介入来传播传统文化元素，并进一步助力文化遗产的活化与再生。在这过程中，数字游戏在大众视野中的出现频率持续提升，更是受到了年轻群体的关注与喜爱，逐渐成为他们去了解与体验不同文化的途径之一。

我国有着悠长的历史和深厚的文化底蕴，这也使其具备了多元化的传统文化基础。如何在当代语境下传承和保护我们的传统文化，让更多的人去了解陌生的传统文化，始终是增强国家文化软实力中的重要议题。在时代发展的过程中，人们在满足物质需求的同时，开始将注意力转向文化层面的追求，关于文化的纪录片、综艺也开始出现在人们眼前，数字游戏作为一种新型的文化传播媒介，正好迎合了当代年轻人的兴趣和接受方式，国内陆续出现了一批注重运用中国传统文化元素的游戏厂商，他们在运用中也难免产生了一些新的问题，通过游戏来实现文化传播，进而实现文化遗产活化与再生，对于他们而言既是机遇也是挑战。伴随着游戏设计技术不断发展，游戏制作方也在不断思考这样一个问题：游戏是只能作为玩法单一的消遣工具，还是可以进一步成为一种传播媒介，从而走进更多人的生活？

这种想法的诞生让越来越多的游戏制作方开始注重游戏自身世界观的塑造，将现实世界中的文化元素作为参考融入到游戏中的世界观，来使其设定更加丰富饱满、充满立体感。这一现象的出现所带来的效果无疑是更偏向积极一面——对于游戏来说，它有了吸引玩家的资本；对于游戏玩家们，他们可以通过游戏去感受不同的世界观，再透过这些世界观去了解其他的文化，并和其他玩家一起交流理解；对于文化而言，它增加了一种传播的渠道，让更多的人来了解它，增加知名度。在游戏中加入现实中的文化元素无疑是一种多赢的局面。

在符号学视角下，传统文化元素是由能指、所指及解释项共同组成的动态符号系统。美国符号学家皮尔斯认为，符号意义并不直接存在于符号本身，而是在具体媒介与接受语境中不断生成^[1]。本文所讨论的关于传统文化的“转译”，并非对其简单再现，而是指其在数字游戏这个媒介中发生的符号意义重构过程。近几年也开始有学者研究游戏和文化二者之间融合的可能性与可行性——崔晨旸教授从文化传播媒介的角度出发，研究中国传统文化元素如何融入游戏设计^[2]；张虹教授从玩家自身审美能力以及审美需求角度，探讨中国传统服饰在游戏设计中的运用^[3]。本篇基于此，对近几年流行的数字游戏进行分类研究、系统梳理和总结，通过探析游戏制作者在不同的数字游戏中对中国传统文化元素的转译和创新

性呈现，研究其对文化遗产活化与再生方面有何作用和效果。

2. 数字游戏中传统文化元素的活化与再生

“数字游戏”是以数字技术为手段来设计开发，并以数字化设备为平台实施各种游戏，其也被人们称为“第九艺术”。该词于2003年“数字游戏研究协会”(DIGRA, Digital Game Research Association)的正式擢名。“数字游戏”的概念相对于传统游戏，具有跨媒介特性和历史发展性等优势。相比电子游戏，数字游戏更具有延展性，也就是历史发展性，无论未来游戏发展到何种境地，只要继续采用数字化的手段，这样的游戏都可以被称作为数字游戏。

游戏不仅是文化符号的载体，更是容纳人类进行多维传播实践的文化场域^[4]。作为创新性产物的数字游戏，其具备了游戏文化属性，这种属性使其成为了一种重要的娱乐方式，同时亦成为了一种重要媒介手段和艺术形式^[5]。李大鑾教授指出网络游戏是文化、艺术和高科技的结合体，网络游戏产业属于战略性文化产业，具有重大的经济和文化价值^[6]。

游戏行业在中国发展至今，游戏厂商们从一开始的模仿国外游戏玩法，再到在游戏中运用中国文化元素，出现了将中国作为参考素材，创造出虚拟地区，借此将中国传统文化元素更自然地渗透进游戏中。传统文化的加持使得游戏中的故事背景也更加丰富饱满，更具有真实性。例如《剑侠情缘网络版叁》(简称《剑网3》)就是以我国古代盛唐到中唐时期为故事背景；经营类游戏《江南百景图》则是以明朝的江南地区为背景；开放世界类游戏《原神》中的璃月和塔防游戏《明日方舟》中的炎国则是将中国不同朝代的风格进行融合后设计出来的虚拟地区。

在游戏中所运用的文化元素中，女性向手游《食物语》从我国的传统美食入手，以中华美食为背景，向玩家宣传中国传统美食文化，帮助玩家了解食物背后的历史故事。曾荣获多项国内外游戏大奖的单机游戏《匠木》则是将另一种小众的中国建筑文化带进了大众玩家的视线当中——榫卯技艺。榫卯技艺是我国古代一种在建筑、家具以及其他器械构成方面的主要方式，《匠木》让玩家通过指尖与手机屏幕的触碰中接触榫卯技艺，同时又体验到榫卯技艺的巧妙，学习了解榫卯技艺的历史与中式建筑美学，感受着中国古代千年木作的匠心之美。在游戏中，“榫卯”被转译为可操作的解谜单元，其能指虽仍保留榫卯的结构形态，但所指已转向玩家的操作、体验、逻辑与解密成功后的积极性反馈，文化符号由价值象征转变为玩法机制的一部分。

和《匠木》一样，节奏类音乐游戏《曲中剑》也是直观地向玩家展现中国古曲和水墨画的独特魅力，游戏画面采用了竹林、梅雪图等常见的国风场景。玩家在体验游戏时，扮演为一位误入迷境的剑客，在游戏人物的指引下，通过切磋打斗的方式来演绎古曲。

3. 传统文化元素在数字游戏中的多维呈现

3.1. 人物服装设计

早期的游戏因为相关技术发展得不成熟，无法保证游戏画面和人物的精美程度，因此只能依靠不同的游戏玩法带给玩家新的游戏体验。后来随着相关技术发展愈发成熟，游戏人物设计是否精美，细节之处是否别出心裁，逐渐成为一款游戏能否长期生存下去的重要因素之一。

在宣传阶段，游戏制作者会将游戏角色以立绘的形式向玩家进行展示，并通过放大角色身上的服饰设计细节，使玩家更直观地欣赏人物形象，这种展示方式不仅激发了玩家对服饰元素来源的兴趣，也在无形之中达到了宣传中华服饰文化的效果。正如张虹在《中国传统服饰图案纹样在游戏设计中的研究》中提到：游戏角色以传统服饰为基础，结合流行时尚元素，寻找传统与时尚的切合点，设计出符合现代人审美观的新传统，游戏设计当中充分地运用中国元素使画面更真实，绚丽，增强游戏的市场竞争力^[3]。

除了国风题材游戏中的角色，不少其他风格类型的数字游戏也出现了在服饰上使用改良版中国传统服饰花纹的人物立绘，这些传统花纹既符合现代人的审美，又保留了中国传统服饰花纹的独特风格和文化魅力。例如塔防游戏《明日方舟》中的角色老鲤(详见图1)。老鲤的人物立绘是将中国古代传说“鲤鱼跃龙门”中的“鱼化龙”阶段作为人物设计的参考背景。人物服饰将中国传统服饰中的花纹元素与街头元素结合。外套上也运用了传统服饰中常见的盘扣，同时立绘中也出现了道士法器——金钱剑(又称铜钱剑)，象征着中国道教文化。



Figure 1. The illustration of Lee^①
图 1. 老鲤人物立绘^①

开放世界冒险游戏《原神》中的人物钟离的服装设计也同样运用了大量的传统花纹作为装饰(详见图2)。人物立绘中的衣物内层灵感便是源于我国元朝时期的传统服饰“比甲”，为元朝建立初期皇帝所穿，呼应了游戏中角色“帝君”的人物设定，外套下摆处的花纹装饰则是源于清朝，人物整体外套的样式灵感来自西方的燕尾服，并以中国传统服饰花纹进行改良，呈现出中西融合的视觉效果。



Figure 2. The illustration of Zhong Li^②
图 2. 钟离人物立绘^②

3.2. 游戏场景建筑分析

玩家在进行游戏时，除了通过操控游戏中的人物角色来体验游戏带来的乐趣，还能通过游戏中的场景和建筑设计来获得视觉层面的审美体验。早在国外，游戏制作方就开始注意到游戏场景和建筑可以为游戏中的世界或者背后故事的设定增加氛围，将恢宏的场景展现在玩家面前，让玩家可以更加沉浸在游戏世界当中。

在中国游戏行业逐渐壮大的过程中，部分游戏制作者也开始敏锐地注意到，游戏场景的搭建和建筑外观的设计也可以作为宣传中国传统的一种渠道。我国游戏设计应该摆脱长期跟在欧美日韩等国家后面亦步亦趋的情况，可以从中国古代建筑之中提取场景设计元素，走游戏设计的民族之路^[7]。我国古建筑的外观风格具有很强的辨识度，千年来的历史积淀使得我国的古建筑文化深邃厚重，不同时期的古建筑又包含着不同时期的民族文化内涵。

建筑不仅是历史的见证者，同时也是文化的承载者。在游戏中加入我国古建筑元素，不仅能给中外玩家增加新的视觉体验，还能为我国的古建筑文化进行宣传，对传统文化进行更好地诠释。比如《江南百景图》中，凭借着明朝江南地区的设定，所以游戏中的建筑设计也是根据明朝时期的建筑特点所设计，在此基础上又加入了不同地区的标志性建筑，并且会根据传统节日推出具有代表性的建筑，例如与中秋节有关的广寒宫和兔子捣药园(详见图3和图4)。在北方少数民族萨满文化为题材的游戏《尼山萨满》中，游戏背景中通过剪纸形式出现的北方部落场景，展现了少数民族的建筑风格，图腾等装饰也增加了少数民族的文化氛围，也让玩家在操作游戏时的想象空间进一步扩大。在仙侠武侠一类的游戏中，参考中国古建筑来进行场景设计也是十分常见的，比如《剑网3》《仙剑奇侠传》《古剑奇谭》等游戏中，中国古建筑的出现也是为游戏增添了更多的文化内涵，将古建筑所蕴含的东方风格带到各位玩家面前。



Figure 3. The Moon Palace^③

图 3. 广寒宫^③



Figure 4. Rabbit pounding medicine garden^④

图 4. 兔子捣药园^④

3.3. 游戏剧情的原型参考

游戏中世界观的构建使其故事背景更加丰富，催生出完整的剧情内容。游戏剧情的出现，让玩家不再是一味地打怪升级来体验游戏，而是能够更加沉浸式地去感受背景故事的魅力，这样的设计无疑是锦上添花的——制作组对传统故事进行选择性修改，根据其内容创造出游戏中的人物设定和故事背景，这样既能借着游戏人物自身在玩家中的热度，又可以宣传不为大众所熟知的中国传统故事，游戏《原神》中的《神女劈观》就改编自民俗志怪小说《搜神记》中的“李寄斩蛇”，并且在剧情中化用了“烂柯樵”“高山流水”等多个文学典故，将民俗、诗词、典故、剧情进行了融合，并且依此设计出人气角色。随着游戏更新新剧情上线，论坛里的玩家反馈也是一致的好评，对传统故事的改编和运用表示十分满意，也同时令游戏中人物形象更加立体饱满。

值得注意的是在对传统故事进行改编和设计剧情时，游戏制作组并没有通过运用过于生僻的字词来凸显参考原著的文学性，反而是在引经据典的同时又做到了用语通俗，除去了生僻华丽的辞藻堆砌，大大降低了玩家的欣赏门槛，打破了文化壁垒。这或许是考虑到了霍尔提出的“高低语境文化[8]”这一概念，制作组通过语言和非语言符号系统，让不同文化圈层的玩家都感受到了中国传统故事和中国戏曲的魅力。

3.4. 背景音乐分析

游戏中的背景音乐是玩家在体验游戏时的重要伴随部分，因此游戏领域也专门设立了有关音乐的奖项，游戏制作方也开始重视起了背景音乐，在这方面倾注心思。背景音乐的加入可以加强游戏气氛的渲染，突出游戏剧情，同时满足玩家的娱乐需求，增加沉浸式体验。如何在游戏音乐中注入中国文化有关的元素也成为了各大制作方的新切入点，不少游戏制作组也在不同部分尝试对中国传统文化的创新——不仅限于歌词、曲调、乐器和跟戏剧的融合。

在开放世界游戏《原神》中关于怪物角色若陀龙王的战斗背景音乐中，游戏制作团队首次尝试将汉语歌词融入战斗背景音乐当中，在幕后采访中，相关制作人介绍到歌词的创作原则遵循着兼备亲切感与疏离感。亲切感来自汉语歌词，中国玩家一听就能听出；而疏离感则是因为歌词拥有很强的古代地域特色，其灵感来源于楚辞体，是我国古代文学根基之一的文学体裁，浑厚的人声和铿锵有力的歌词相结合，这样的设计更能凸显出游戏中战斗气势，又区别于传统文化常见的表面化运用，并不是平平无奇地直接运用。除了在歌词上的创新，制作团队还在音乐中添加了交响乐、电吉他，与中国的传统乐器二胡相结合，这样中西结合的音乐体现给玩家呈现出了强烈的冲击感。

4. 传统文化元素在游戏应用过程中的困境

4.1. 游戏制作方对于传统文化的创新运用

除了用画风精美的游戏画面和细节优秀的人物设计来吸引玩家，游戏剧情的逻辑性和严谨性同样不可或缺，这对游戏制作者的文化素养要求十分高，因为在运用传统文化的游戏中，相关内容的质量与游戏制作者的文化积淀密切相关。我国地大物博的属性诞生出了许多种类不同，内涵丰富的优秀文化，这便要求游戏制作者要对我国传统文化的研究十分深入和精通，不单单只是停留在简单的借鉴和运用上，这样可能会导致玩家片面地了解这些文化，影响其对传统文化的认识程度，宣传文化的本意也会适得其反。

游戏制作商在游戏中运用相关文化元素时，也要考虑到所参考的文化本身是否能在当前的社会条件下产生积极的反馈，从而在国内进行文化传播，对国外进行文化推广，但在文化推广的过程中难免会产生

生一定的“文化折扣”(Culture Discount)，其指影视节目在国内往往比国外更具有吸引力，导致了产品的海外收入“打折扣”。放在数字游戏的研究中，可以理解为在游戏中有所运用的中国传统文化对于国内玩家来说具有很强的吸引力，但对于外国玩家来说，面对一个完全陌生的文化很难产生体验兴趣。对此情况，游戏厂商为了国内外玩家拥有相同的文化认知起点，便会将一些文化元素简单化符号化，停留在表层去展示，或是仅仅展现服饰、风景等视觉类的文化元素，这样就降低了外国玩家对于陌生文化的入门门槛和认知成本，但同时也限制了文化元素的创新运用，不能多元化，多方位地去展现中国传统文化的魅力。

4.2. 对优秀传统文化内涵挖掘程度不深

在决定将游戏和传统文化融合的时候，游戏厂商都会面临这样一个问题：在此过程中，是倾向于单纯地给游戏披上一层传统文化的外衣，还是投入心血和时间，挖掘出蕴含在传统文化里的深层内涵。很显然，为了让游戏在玩家之间有更多的传播度，后者的做法无疑是正确的。虽然目前游戏市场上比较成功的游戏，在融合游戏内容和传统文化方面还处在视听方面，对于传统文化的精神内核挖掘不深，也有的仍然停留在表面，但也比单纯地套用进步不少。

试想如果单单是披着传统文化的外衣，可能会让人们产生一时的兴趣。但在日后体验的过程中，玩家会逐渐发现手中的游戏空有其表，缺乏真正的文化内涵，游戏里关于文化的内涵经不起推敲。传统文化只是个吸引玩家的噱头，逐渐失去兴趣，游戏厂商也会因此产生不可弥补的损失。这样的游戏多了，对于游戏市场的影响也是巨大的，玩家会逐渐失去对于这一类游戏的信任，很难再提起兴趣去下载体验。长期下去，游戏也很难成为传播传统文化的媒介。

4.3. 传统文化素材转译的同质化现象

我们在前半部分提到过，我国历史悠久、底蕴深厚，有着多样态的文化类型，但中国的游戏行业依旧存在这样一个现象：运用的文化元素太过单一和重复。目前市面上的大多数包含中国文化元素的游戏所借鉴或者运用的文化元素都十分相似，其中大多数都是以仙侠和武侠主题的居多，以及热门的文学经典和古装影视剧的改编，都大同小异。并且这些文化元素基本都停留在美术风格、角色服饰或场景建筑等视觉层面，这样容易使文化符号只是一个表层的装饰，难以让玩家在持续体验中体会到稳定深入的传统文化输入。

目前市场上的手游中存在着许多雷同的弊端，部分厂家为了利益而投机取巧，借着借鉴的理由去抄袭其他优秀的游戏设计，这些现象的产生使得大制作游戏逐渐被同质化，严重影响了游戏的创新，阻碍了游戏形态的多样化发展。

此外目前的游戏中，大部分都是以抽卡机制为基础，再从其他方面进行玩法创新，但若将传统文化内涵转化为可被“操作”的游戏机制，使玩家在学习规则等过程中，逐渐理解这些文化内涵，使得文化传播不再是单向输出，而是在玩家反复操作中被吸收和学习，这也是当前依靠数字游戏实现传统文化转译的重要方向。经营类游戏《江南百景图》在众多以打怪升级为基本玩法的传统文化游戏中脱颖而出，以清新的中国画画风出圈，再加上自由度极高的游玩模式，玩家可以按照自己的想法来建造自己想象中的明朝江南地区，这类新颖的玩法很容易就吸引了大批玩家前来体验，在自己游玩的过程中，又能近距离地观察古建筑中的传统文化元素。又例如游戏《匠木》则是玩家通过观察、拖拽、翻转不同的木块，对不同的古代建筑结构进行复原，让玩家在游玩体验的过程中了解榫卯技艺的巧妙。这些数字游戏通过将传统文化元素的内涵拆解为不同的游戏玩法，在进行文化转译的同时，又能展示出传统文化在数字游戏中的创新性发展空间。

5. 结语

当游戏作为一种文化载体出现时，其所承载的意义将远远地超过“游戏”这个名词的定义。正如喻国明教授曾言，好的游戏直接影响并参与塑造了当代社会的情感结构，定义了全新的认识世界的渠道和方式，尤其是功能游戏将发挥正向社会价值[9]。传统文化与游戏的融合，无疑是对传统文化的一种全新的保护方式。

作为二十一世纪出现的新文化载体和传播媒介，数字游戏在早期遭受社会方面的质疑，然而随着文化产业的发展和公众对文化认知的提升，大家发现了文化传承和游戏之间的连接点，意识到游戏或许可以成为新的文化传播载体，利用游戏作为文化传承的新方式。

尽管目前这种文化与数字游戏相结合的组合还处于探索期，过程中仍有许多问题需要去发现和解决，这就需要不断地去积累经验和改善方法。本篇论文只对传统文化元素在数字游戏中的转译与创新性呈现进行了表面地分析和相关问题的探讨，部分内容的分析仍需深入继续研究。

注 释

- ①图 1 来源：网页引用，<https://prts.wiki/w/%E8%80%81%E9%B2%A4>
- ②图 2 来源：网页引用，https://baike.mihoyo.com/ys/obc/content/1290/detail?bbs_presentation_style=no_header&visit_device=pc
- ③图 3 来源：网页引用，<https://weibo.com/7675236253/M3iAyBZDU>
- ④图 4 来源：网页引用，<https://weibo.com/7675236253/M3iAyBZDU>

参考文献

- [1] 皮尔斯. 论符号[M]. 皮尔斯, 赵星植, 译. 成都: 四川大学出版社, 2014.
- [2] 崔晨旸, 戴瑞, 罗瑞雪, 等. 中国传统文化元素融入游戏设计的研究[J]. 包装工程, 2021, 42(22): 33-39.
- [3] 张虹. 中国传统服饰图案纹样在游戏设计中的研究[D]: [硕士学位论文]. 青岛: 青岛大学, 2017.
- [4] 曾培伦, 邓又溪. 从“传播载体”到“创新主体”: 论中国游戏“走出去”的范式创新[J]. 新闻大学, 2022(5): 94-104+122.
- [5] 刘彪, 顾邦军, 郑琳, 等. 文化遗产类功能游戏设计与文化传播研究[J]. 包装工程, 2021, 42(22): 47-53.
- [6] 李大鎏. 中国网络游戏的传播功能研究[D]: [硕士学位论文]. 成都: 电子科技大学, 2007.
- [7] 黄常春. 论中国传统建筑元素在游戏场景设计中的应用[J]. 今传媒, 2020, 28(7): 126-128.
- [8] 霍尔. 超越文化[M]. 北京: 北京大学出版社, 2010.
- [9] 喻国明, 林焕新, 钱绯璠, 等. 从网络游戏到功能游戏: 正向社会价值的开启[J]. 青年记者, 2018(15): 25-27.